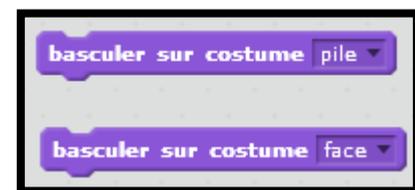
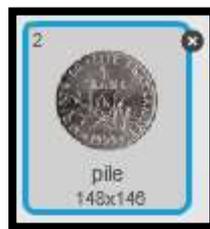


**Notre chat lance une pièce**

Faire en sorte que notre chat soit en mesure de lancer de manière aléatoire une pièce équilibrée. A l'aide de variables, faire en sorte qu'il compte le nombre de fois où elle tombe sur « pile » et le nombre de fois où elle tombe sur « face ».

**Une indication importante :**

Pour « animer » la pièce vous « basculerez » entre les deux costumes d'un même lutin...

**Notre chat lance un dé**

Faire en sorte que notre chat soit en mesure de lancer de manière aléatoire un dé équilibré. A l'aide de variables, faire en sorte qu'il compte le nombre de fois où elle tombe sur « un », sur « deux », sur « trois », sur « quatre », sur « cinq » et sur « six ».

**Une indication importante :**

Pour « animer » le dé vous « basculerez » entre les six « costumes » d'un même lutin...

